Addiction, violence et

Aujourd'hui, en France, les jeux vidéo ont près de 60 % d'adeptes parmi les 15-24 ans. Forts de leur succès, ils suscitent néanmoins des inquiétudes qui portent principalement sur les formes de dépendance et sur la confusion entre réel et virtuel. Ils sont également accusés de développer des comportements violents. Une abondante littérature en témoigne. Étude distanciée d'une psychosociologue.

D.R.

Un univers virtuel gratifiant.

Les jeux vidéo apparaissent avec l'avènement des nouvelles technologies liées à l'informatique. Ils sont les héritiers des jeux dits technico-scientifiques et succèdent au billard, jeu de raison dont les trajectoires n'ont rien de commun avec le hasard. Définis comme le dixième art, ils sollicitent des domaines contrastés comme la sociabilité, l'éthique, les loisirs, la liberté d'expression, le commerce.

En entrant dans l'ère de l'image, de la communication et de l'interaction via Internet, les jeux vidéo permettent à de nombreux « visiteurs » de partager un même univers. Des milliards de données sont stockées dans les machines de très puissants ordinateurs.

Origines des jeux vidéo

L'idée de la console reviendrait à un ingénieur américain, Ralph Baer, qui a eu, en 1951, pour la première fois l'idée d'un jeu vidéo intégré à un programme télévisé. En 1958, un physicien américain, Willy Higinbotham, donne vie à cette idée en adaptant un jeu de tennis sur un écran de télévision. Ce n'est qu'en 1966 que les projets de Ralph Baer donnent naissance à des jeux de conduite automobile et de tennis, jouables sur un écran de télévision.

Parallèlement, et toujours aux États-Unis, Nolan Bushnel, du Massachussetts Institute of Technology (MIT), crée le premier vrai jeu de l'histoire, le *Space War*, où le joueur doit diriger un vaisseau spatial autour d'une planète et éviter les astéroïdes. Nolan Bushnel devient fondateur de l'entreprise Atari. Début 1970, sur le site de la prestigieuse Silicon Valley, le premier jeu grand public est édité : *Pong.* Le graphisme, ultrasimple, est seulement constitué d'une barre verticale, d'une planche et d'une balle. Le jeu est installé dans les bars, lieux destinés à la pause et à la convivialité.

Les jeux vidéo se présentent selon sept catégories plus une, celle des produits dérivés du cinéma :

— *Les jeux de simulation* sont empruntés à la formation des pilotes de l'armée de l'air *(Pilotesoghter Bomber, Hard Driving, Falcon F, Fly Simulator)* ou du sport *(Formule I, Snow-Board, Football, Tennis)*.

— *Les jeux d'Arcade,* installés dans des salles ouvertes au public, comprennent un parc de machines électriques destinées à l'amusement, « au fun ».

— *Les jeux de stratégie* présentent une vue isométrique en 2D. Historiquement fiables, ils possèdent un côté intellectuel qui consiste à battre un système de civilisation bâti sur une base sérieuse *(Warcart, Edge of Empire)*.

— *Les jeux Doom Like* sont des jeux en réseau installés dans des Cyber Café *(Counter Trike, Quake, Fight, First Person Sight)*.

— *Les jeux de plateau,* dits *classiques,* sont simples et en 2D. Ils font référence aux jeux traditionnels : échecs, dames, *Back Gammon, Chess Master.*

— *Les jeux de gestion* proposent au joueur d'organiser et diriger une entreprise, un peuple, une nation *(Sim City)*.

— *Les jeux de rôle* sont les héritiers des jeux de rôle sur table. Le joueur dirige une équipe d'aventuriers avec une mission : retrouver un objet volé, se débarrasser d'un maître du mal *(Donjons et Dragons)*.

— *Les jeux dérivés du cinéma,* enfin, suivent la forte influence sur le public de films à succès : *E.T., Indiana Jones, Guerre des étoiles, Harry Potter* auxquelles s'associent de grosses productions américaines telles que *Gremlin, Star War, Robocop, Terminator, Batman et Hook.* Les joueurs peuvent revivre les moments choisis en incarnant le héros de l'intrigue. Les amoureux de dessins animés peuvent retrouver les personnages de leur enfance comme Bugs Bunny, Tom et Jerry, les Tortues Ninja, les Simpson, Chevaliers du Zodiaque, et autres Dragon-Ball-Z.

Quels que soient les jeux, le contexte est profondément fouillé. Le but est de permettre aux joueurs de s'insérer virtuellement dans un monde cohérent en constante évolution. Le concours de spécialistes (créateurs, illustrateurs, artistes, scénaristes, historiens entre autres) est nécessaire. Leur savoir est mis en commun pour que les données géographiques, historiques, correspondent à des peuples et que leurs écosystèmes (faune, flore, ressources naturelles) soient crédibles. Les dernières avancées technologiques servent un rendu graphique de qualité.

Un univers virtuel gratifiant

Si le jeu, en stimulant les facultés intellectuelles, favorise le développement psy-

chomoteur des petits, on oublie que les capacités intellectuelles ont besoin d'être sollicitées à tous les stades de la vie, en particulier chez l'adulte qui avance en âge. Le jeu présente dans ce cadre le double avantage de mobiliser le corps et l'esprit et de rompre la solitude. Une récente étude américaine démontrait que la petite « pause jeux » sur ordinateur avait une utilité bénéfique au bureau. Quant au joueur en réseau, celui-ci n'est pas isolé mais entouré de milliers d'autres joueurs au même instant. Il y a interaction, discussion, échange d'objets virtuels avec ceux qui occupent le même espace de jeu.

En incarnant des rôles, les joueurs sont réunis autour d'objectifs communs : créer un ordre de chevaliers, prêcher la non-violence. Ils constituent des clans qui, par essaimage, constituent des communautés appelées « guildes ». Celles-ci développent un univers dans l'univers. Des sites proposent un grand nombre d'informations sur ces guildes : charte à respecter, histoire de leur fondation, blasons, généalogie, implantation, biographie des héros. Les guildes publient des lettres d'information, mettent en place des forums.

Psychologue pour enfants et chargée de cours à l'université de Sherbrooke, Francine Nadeau convient qu'il y a des jeux plus recommandables que d'autres, mais qu'en général ils offrent aux enfants l'occasion de se familiariser avec le monde informatisé dans lequel ils auront à évoluer. Partageant l'inquiétude de nombreux parents sur le phénomène d'accoutumance, elle s'indigne toutefois : « *C'est facile de jeter le blâme sur les fabricants de jeux vidéo. Mais plutôt que de se laisser distraire par ce qui se passe sur l'écran, les parents feraient mieux d'être plus attentifs à ce qui se passe à la maison. Parce que la dépendance à ces jeux peut être le symptôme d'une vie familiale déséquilibrée.* » Pas question d'accuser les parents, mais bien le contexte socio-économique qui les contraint à rentrer à la maison épuisés et stressés, peu disponibles, en particulier pour leurs jeunes enfants : « *Nous manquons de temps et d'énergie pour emmener nos enfants au parc, pour dessiner avec eux, pour lire une histoire, ou tout simplement pour répondre à leurs questions.* » Dans certaines conditions, la vraie vie peut paraître moins gratifiante que l'univers virtuel. Combien de jeunes sont-ils dupes ?

Plaisir intellectuel et des sens se conjuguent devant le spectacle d'une mise en scène séduisante.

Jeux vidéo et santé

Plaisir intellectuel, plaisir des sens se conjuguent devant le spectacle d'une mise en scène séduisante. Il semblerait qu'une séance de jeu vidéo libère de la dopamine dans le cerveau, le neurotransmetteur lié au plaisir. Les nouveaux jeux apportent une récompense psychologique que traduit la maîtrise d'exercices de réflexion et de dextérité toujours plus sophistiquée. Les jeux vidéo sont même utilisés pour traiter la phobie. La « réalité virtuelle » permet au patient de surmonter son angoisse en se projetant dans le jeu, en qualité d'acteur.

La question des risques pour la santé préoccupe la communauté scientifique. Depuis 1990, des chercheurs se sont intéressés aux distractions électroniques et donc aux usagers des TIC (technologies, informations et communication) pour mener des études comportementales liées à Internet.

Un nouveau terme est né : « l'addiction technologique ». On parle encore d'addiction sans drogue (proposé par O. Fenichel), d'addiction comportementale, de cyberdépendance ou de vidéomanie.

Si une étude de 1998 (M. Griffiths) démontrait que 20 % des adolescents américains pouvaient être diagnostiqués comme dépendants aux jeux vidéo, des médecins français,

dont le Dr Valleur de l'hôpital Marmottan, pensent que 5 à 10 % seraient de vrais « accros ».

En rejetant le terme de normalité, ils revendiquent pour chacun le droit à l'excès. Il convient de souligner que le terme « excès » reste relatif. Jamais un spécialiste n'encouragerait ses patients à se conduire violemment, ni à aller droit au suicide. Ils parlent d'addiction lorsque la personne (adolescente, jeune adulte, adulte) passe plus de dix heures par jour devant un écran et que le jeu devient le centre de la vie *au détriment* d'autres investissements comme la dimension d'échange avec les autres. Manifestations physiques, troubles du comportement, maladie mentale, risques épileptiques sont les principales affections qui constituent le tableau des nouvelles pathologies liées aux jeux vidéo.

Émergence d'un problème

Les jeux vidéo sont présents partout dans le monde. À Rio, on avait remarqué que des coursiers mettaient les trois quarts de leur salaire dans les salles de jeux. À Soweto (Afrique du Sud), l'ouverture de salles de jeux électroniques a fait suite aux progrès dus à l'électrification de la ville.

La corrélation entre crime, délinquance, image de violence, reste pourtant douteuse compte tenu du nombre d'adeptes. Rien ne prédisposait les jeux vidéo à la violence (voir les *Pong*). Pourtant, très vite, les jeux se réfèrent aux univers de compétition. Petit à petit viendront des violences contre des créatures irréelles (les tortues de *Mario*) puis contre des êtres imaginaires (dragons de légendes, créatures extra-terrestres) et enfin contre la représentation d'êtres humains (violence urbaine, affrontements militaires).

Dès 1980, des mouvements se sont développés pour dénoncer, voire interdire les jeux (États-Unis, Chine, Brésil). En décembre 1981, à Manille, destruction à la hache de Sega à 5 heures du matin, ainsi que le relatera le *New York Times* du 18 janvier 1982. Le président Marcos avait donné quinze jours aux « *criminels possédant ces machines du vice* » pour les retirer des établissements.

Au printemps 1983, Gaston Deferre remarquait à l'Assemblée nationale que « *beaucoup de salles de jeux se trouvaient près des écoles. En attirant les jeunes, elles facilitaient la circulation de la drogue* ». On découvre alors qu'un enfant sur deux y joue chaque jour une heure, une heure et demie. Des images négatives sont répandues par les adversaires de ces jeux qui les considèrent comme violents, racistes et sexistes. Le Parlement est saisi pour que les responsables et la population soient avertis d'un danger possible (1987).

Aux États-Unis, prolifèrent manifestations et menaces d'interdiction. Un chercheur américain, Eugène F. Provenzo, de l'université de Miami, a étudié 47 titres de jeux ; parmi ceux-ci, 7 seulement n'évoquaient pas la violence. Les éditeurs de jeux ont devancé les menaces de réglementation du contenu. Sega, début 1993, annonce un système de classification analogue à celui des films : « GA » (*general audience,* cartouches tout public), « MA - 13 » (interdit aux mineurs de moins de 13 ans), « MA - 17 » (interdit aux moins de 17 ans).

Les Américains ont créé une nouvelle catégorie en ce qui concerne la violence et le sexe à l'image. Les versions « E » ne comportent plus de scènes ni sexuelles ni brutales. Ainsi, *The Matrix* et *Gladiator* sont vendus en version « *light* ». Les jeux vidéo devraient suivre le même chemin.

Violence et prévention

Quelques faits divers sont une illustration de ce que peuvent produire les jeux vidéo. En 1997, en région parisienne, un adolescent de 14 ans tue trois camarades et en blesse cinq autres. Deux ans plus tard se tient, à huis clos, un procès d'enfants ayant assassiné une épicière à Pavilly : l'avocat explique que les enfants « *avaient agi dans le virtuel, comme dans un jeu à la télévision* ».

Le carnage perpétré par les deux adolescents du lycée de Littleton, dans le Colorado, aux États-Unis, a été associé aux jeux vidéo et à la musique violente exprimée par Marilyn Manson. Deux films américains inspirés de ce fait divers, *Bowling of Colombine* de Michael Moore (2002) et *Elephant* de G. Van Sant (2003), ont été réalisés pour traduire cette folie meurtrière.

En Asie, la presse relate des cas extrêmes de décès par épuisement. À Taiwan, un homme de 24 ans a joué sans discontinuer durant deux jours et deux nuits ; dix jours après, en Corée, un autre joueur serait resté devant sa console trois jours et trois nuits avant de succomber.

Christian Combaz, auteur de *Enfants sans foi ni loi* (2002), reproche à la société de donner le mode d'emploi de la cruauté et de la brutalité. Il est contre ce type de jeux, convaincu que les enfants ont un appétit de violence qui préexiste à la création des jeux : « *On fabrique des jeux parce que les enfants les demandent. Ce qui devient grave, c'est que la violence est scénarisée. Il faut écouter si un enfant se vante. Il sait s'il est en zone interdite et a besoin qu'on le lui rappelle* ».

Des actions pour la protection des personnes et de leurs droits se développent : protection de la jeunesse, censure (CSA), comité d'éthique. Un décret du 23 février 1990 considère la minorité au cinéma à 16 ans. Depuis peu, l'extension est faite pour les jeux vidéo. Des notes d'avertissement sur l'épilepsie apparaissent dans les revues spécialisées et sur les coffrets.

L'association Familles de France publie, le 8 février 1999, un communiqué de presse au titre éloquent : « *Alerte aux jeux vidéo cruels* » . En s'appuyant sur un texte de loi, l'article L. 227-24 du Code pénal (messages de nature à porter gravement atteinte à la dignité humaine et en faire commerce), cette association porte plainte contre un éditeur de jeu selon le principe de précaution ; elle estime que certaines scènes de grande violence étaient dirigées sur les mineurs.

En Allemagne, la législation est plus sévère. Les jeux susceptibles de poser des problèmes ne bénéficient pas de publicité et ne sont pas exposés en devanture de magasins. Lors de la tuerie d'Erfut un garçon a tué dix-sept collégiens avant de se suicider ; les policiers ont découvert un grand nombre de jeux vidéo chez lui. Une liste noire de jeux a été éditée pour la vente légale.

Fédérations et associations sont mobilisées. Ainsi, la Fédération de l'école des parents se place en organisme de veille et observe les dérives possibles. Pouvoirs publics et responsables tentent de séparer le bon grain de l'ivraie. La Fédération de jeux vidéo organise, sous le patronage des ministères de l'Éducation nationale et de la Culture, le premier championnat de France. Depuis lors, des manifestations continuent de se développer légalement chaque année pour rejoindre les grandes compétitions internationales dont la plus prestigieuse se déroule en Corée.

Il convient donc de faire la part des choses en ce qui concerne ce phénomène complexe. Quelques avantages, des inconvénients voire des dangers, chacun est renvoyé à sa propre responsabilité et à son bon sens. ●

Marie Cipriani-Crauste

Marie Cipriani-Crauste est psychosociologue (UMR 306, Centre d'ethnologie française).

■ Pour en savoir plus

• Alain et Frédéric Le Diberder, *Qui a peur des jeux vidéo ?,* La Découverte, Coll. « Essais », 1993.

• S. Thompson, « The Internet and its Potentiel Influence on Suicide », *The Psychiatric Bulletin,* n° 23, 1999, pp. 449-451.

• Marc Valleur, Jean-Claude Matysiak, *Les Addictions, dépendances, toxicomanies. Repenser la souffrance psychique,* Armand Colin, 2002.

• Francine Nadeau, « Psycho : attention à la vidéomanie ! » *La Châtelaine,* volume 37, n° 8, 1997, pp. 78-80.